

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (*MPTGT*) TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI DAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA

M.E.Adnyana, N.P. Ristiati, I G.A.N. Setiawan.

Program Studi Pendidikan Sains Program Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja Indonesia

**e-mail :** [{eka.adnyana, puturistiati, nyoman.setiawan}@pasca.undiksha.ac.id](mailto:eka.adnyana_puturistiati_nyoman.setiawan@pasca.undiksha.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan hasil belajar dan kecerdasan emosional antara siswa yang mengikuti *MPTGT* dengan MPL, (2) perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti *MPTGT* dengan MPL, dan (3) perbedaan kecerdasan emosional antara siswa yang mengikuti *MPTGT* dengan MPL. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan rancangan desain penelitian *posttest only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA2 , XI IPA3 dan XI IPA4 SMA Negeri 1 Kuta Selatan tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 137 orang siswa, dengan sampel penelitian kelas XI IPA2 dan XI IPA3 berjumlah 91 orang siswa. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif dan uji MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan hasil belajar dan Kecerdasan Emosional antara kelompok siswa yang belajar dengan *MPTGT* dan MPL ( $F=16,022$ ;  $p<0,05$ ), (2) terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang belajar dengan *MPTGT* dan MPL ( $F=22,215$ ;  $p<0,05$ ), (3) terdapat perbedaan Kecerdasan Emosional antara kelompok siswa yang belajar dengan *MPTGT* dan MPL ( $F=10,307$ ;  $p<0,05$ ).

**Kata kunci:** Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, hasil belajar dan kecerdasan emosional.

### Abstract

The aimed of this study was to: (1) differences of learning outcomes and Emotional Intelligence between students who studied through Teams Games Tournament model and their counterparts who studied through direct learning model, (2) differences of learning outcomes between students who studied through Teams Games Tournament model and their counterparts who studied through direct learning model, and (3) differences of Emotional Intelligence between students who studied through Teams Games Tournament model and their counterparts who studied through direct learning model. This study was a quasi experimental study using posttest-only control group design. The population of the study was eleventh science two, eleventh science three and eleventh science four the students in SMA Negeri 1 Kuta Selatan in the academic year of 2013/2014 with a total population 137 students , The samples in this study consists of two classes, the students of eleventh science two and eleventh science three the number of 91 students. The data was analyzed by descriptive statistics and MANOVA. The result showed that (1) there is significant influence learning model of learning outcomes and Emotional Intelligence ( $F=16.022$   $p<0.05$ ), (2) there are significant differences on variables of learning outcomes between students who studied through Teams Games Tournament model and their counterparts who studied through direct learning model ( $F=22.215$ ;  $p<0.05$ ), (3) there are significant differences on variables of Emotional Intelligence between students who studied through Teams Games Tournament model and their counterparts who studied through direct learning model ( $F=10.307$ ;  $p<0.05$ ).

**Keywords:** Teams Games Tournament model, Learning outcomes and Emotional Intelligence.

## PENDAHULUAN

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sudibyo, 2007). Berbagai upaya inovatif telah dilakukan oleh pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan antara lain, diadakan penyempurnaan kurikulum 1994 menjadi kurikulum 2004, kemudian KBK disempurnakan lagi menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menurut Sanjaya (2008), pengembangan KTSP didasarkan pada dua landasan pokok yakni landasan empiris dan landasan formal. Yang menjadi landasan empiris diantaranya adalah (1) KTSP berorientasi pada pencapaian kompetensi mendorong proses pendidikan tidak hanya terfokus pada pengembangan intelektual saja, akan tetapi juga pembentukan sikap dan keterampilan secara seimbang yang dapat direfleksikan dalam kehidupan nyata. (2) KTSP sebagai kurikulum yang cenderung bersifat desentralistik memiliki prinsip berorientasi pada kebutuhan dan potensi daerah. (3) KTSP disusun dan dirancang oleh sekolah dan masyarakat, sehingga berbagai keputusan sekolah tentang pengembangan kurikulum beserta pengimplementasiannya menjadi tanggungjawab masyarakat. Yang menjadi landasan formal adalah Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Sesuai dengan prinsip KTSP, pembelajaran hendaknya dirancang dengan mengikuti prinsip-prinsip khas yang edukatif, yaitu kegiatan yang berfokus pada kegiatan aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman (Muslich, 2007). KTSP memberikan kesempatan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran yang artinya guru dapat memposisikan diri

sebagai fasilitator, sebagai pengelola, sebagai demonstrator, maupun sebagai evaluator. Guru harus meninggalkan proses pembelajaran yang mengarah kepada *teacher centered* sehingga siswa menjadi kreatif dan inovatif. Prinsip-prinsip KTSP memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang, dan mengembangkan kreativitas, kemampuan menggunakan ilmu dan teknologi.

Proses pembelajaran harus mengacu pada standar proses yang tertuang dalam Permendiknas No 41 tahun 2007, meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran dan pengawasan proses pembelajaran. Berdasarkan permen ini, proses pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Rusman, 2010).

Upaya-upaya yang telah dilakukan oleh Pemerintah tersebut belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini ditunjukkan dari penelitian yang dilakukan oleh *The Third International Mathematics and Science Study-Repeat (TIMSS-R)* pada tahun 2011, yang melaporkan bahwa Indonesia menempati peringkat 40 untuk sains dari 42 negara yang disurvei. Dalam hal ini, prestasi sains siswa Indonesia berada jauh dibawah siswa Singapura, Malaysia dan Thailand sebagai Negara tetangga terdekat. Berdasarkan laporan PISA (*Program for International Student Assessment*) tahun 2009 menyatakan bahwa Indonesia berada pada peringkat 60 dari 65 negara pada mata pelajaran sains dengan skor rata-rata 383, skor rata-rata tersebut berada di bawah skor rata-rata PISA yaitu 501. Prestasi belajar biologi di SMAN 1 Kuta Selatan belum optimal, hal ini dibuktikan berdasarkan data yang diperoleh dari

Kurikulum SMAN 1 Kuta Selatan bahwa nilai rata-rata hasil Ujian Nasional (UN) pada mata pelajaran Biologi, tiga tahun terakhir terus mengalami penurunan, yaitu dari Tahun pelajaran 2010/2011 nilai rata-rata UN Biologi 9,34, Tahun pelajaran 2011/2012 rata-rata UN Biologi 8,67 dan Tahun Pelajaran 2012/2013 rata-rata UN Biologi 6,95. Ditemukan fakta bahwa proses pembelajaran di kelas masih cenderung berlangsung *teacher centered*, dimana proses pembelajaran didominasi oleh ceramah dan mengejar target yang berorientasi pada pencapaian Nilai Ujian Nasional.

Rendahnya kualitas pendidikan yang dihasilkan tidak terlepas dari berbagai faktor diantaranya adalah pengemasan pembelajaran. Proses pembelajaran biologi masih berorientasi pada penyelesaian masalah pada konteks materi, suasana kelas cenderung *teacher centered* sehingga siswa menjadi pasif saat pembelajaran dan ketercapaian kurikulum dengan didominasi oleh pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung lebih banyak diberikan melalui ceramah, maka akan sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi, hubungan interpersonal, serta kemampuan berpikir kritis (Sanjaya, 2009). Dalam penerapan pembelajaran langsung, guru mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatih kepada siswa. Guru lebih banyak berperan sebagai pengendali dan aktif mentransfer pengetahuan, sehingga siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka. Dalam pembelajaran langsung peran guru sangat dominan sehingga dituntut menjadi model yang sangat menarik bagi siswa. Wartawan (2006) mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan metode ceramah kurang merangsang siswa untuk mencapai kemampuan berpikir siswa.

Gambaran di atas menghendaki jalan keluar untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam hal ini, guru merupakan posisi kunci, sebagai ujung tombak. Untuk itu, pemerintah telah melakukan berbagai

upaya untuk meningkatkan mutu guru, di antaranya memfasilitasi kegiatan MGMP, mengadakan seminar, pelatihan-pelatihan dan saat ini melaksanakan program sertifikasi guru. Berbagai inovasi pembelajaran dikembangkan untuk mengantisipasi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu di antaranya adalah Model Pembelajaran Kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama anak didik lainnya dalam tugas-tugas yang terstruktur atau pembelajaran gotong royong (Lie, 2002). Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengkondisikan siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok heterogen (Alma, 2009). Setiap kelompok dalam pembelajaran kooperatif merupakan kelompok yang berisikan anggota dengan kemampuan yang berbeda-beda, IQ berbeda, agama serta tingkat sosial yang berbeda. Disinilah keunikan pembelajaran kooperatif yang memadukan semua kekurangan dan kelebihan masing-masing anak didik. Dalam hal ini guru bertindak sebagai fasilitator bagi anak didik dan anak didik berupaya menemukan sendiri pemahaman-pemahaman mengenai pembelajaran yang diberikan guru dengan hasil akhir berupa peningkatan hasil belajar dan Kecerdasan Emosional atau *Emotional Intelligence (EI)* anak didik. Tidak semua kerja kelompok merupakan pembelajaran kooperatif. Syarat pencapaian hasil pembelajaran kooperatif yang maksimal adalah memenuhi unsur-unsur yaitu adanya saling ketergantungan positif dalam keberhasilan kelompok yang bertumpu pada usaha dari anggotanya. Adanya tanggung jawab perseorangan, yaitu keaktifan tiap anggota kelompok dalam penerimaan tugas. Tatap muka dengan maksud setiap anak didik harus dapat saling mengenal, menerima satu sama lain serta komunikasi antar anggota kelompok. Evaluasi proses kelompok yaitu evaluasi dari setiap kegiatan kelompok sehingga kegiatan berikutnya dapat lebih efektif (Alma, 2009). Dengan pembelajaran kooperatif, para peserta didik diharapkan

dapat aktif bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap satu tim untuk mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya (Slavin, 2005). Alternatif model pembelajaran yang sesuai untuk membangun pengetahuan, bekerja sama dalam kelompok, berinteraksi, berkomunikasi serta membangun kecerdasan emosional siswa di kelas adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (MPTGT). Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (MPTGT) adalah sebuah model manajemen kelas dimana para siswa ditempatkan dalam tim dengan kemampuan yang heterogen untuk berkompetisi dalam sebuah permainan. Menurut Slavin (2005), MPTGT dapat meningkatkan kemampuan dasar, prestasi belajar siswa, interaksi positif antar siswa, penerimaan keanekaragaman teman sekelas dan kepercayaan diri. Pada model pembelajaran ini siswa menjadi siap dan berusaha untuk memahami dan menguasai materi yang sedang disampaikan guru dalam proses pembelajaran dan melatih siswa untuk bekerjasama dengan baik dengan anggota kelompoknya dalam menjawab tugas yang diberikan oleh guru. Slavin (2005) mendeskripsikan komponen - komponen TGT adalah sebagai berikut : (1) *teams* adalah siswa ditempatkan ke dalam tim-tim dengan kemampuan heterogen, (2) *games* adalah latihan kemampuan dimainkan selama turnamen mingguan, (3) *tournaments* adalah siswa mewakili timnya dan berkompetisi secara individual melawan siswa yang berasal dari tim lain. Dengan MPTGT diharapkan siswa lebih tertarik dengan materi pelajaran, karena pelajaran disampaikan dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik.

Sistem pendidikan di Indonesia masih memandang bahwa Kecerdasan intelektual (IQ) adalah modal dasar siswa untuk meraih kesuksesan, pendapat ini didasarkan atas kecerdasan merupakan potensi yang memudahkan dalam belajar dan pada akhirnya nanti akan menghasilkan prestasi yang optimal. Pada kenyataannya tidak semua siswa yang IQ tinggi memiliki hasil belajar yang baik atau

mampu menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi (Goleman, 2004). Kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah Kecerdasan Emosional (*EI*) yakni kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (*mood*), berempati serta kemampuan bekerja sama (Goleman 2009). Kecerdasan Emosional yaitu kecerdasan yang diperoleh melalui kreatifitas emosional yang berpusat di dalam jiwa, oleh karena itu *EI* lebih tepat diukur dengan perasaan dan emosi (otak kanan). Kedua inteligensi itu sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. *IQ* tidak dapat berfungsi dengan baik tanpa partisipasi penghayatan emosional terhadap mata pelajaran yang disampaikan di sekolah. Namun biasanya kedua inteligensi itu saling melengkapi. Keseimbangan antara *IQ* dan *EI* merupakan kunci keberhasilan belajar siswa di sekolah (Goleman, 2004). Naseer, et.al (2011) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kecerdasan Emosional memiliki dampak positif pada kinerja tim. Penelitian lain yang dilakukan oleh Edun dan Akanji (2008) menunjukkan bahwa kecerdasan emosional secara signifikan dapat meningkatkan prestasi akademis siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pengajaran diduga akan mampu meningkatkan Hasil belajar dan Kecerdasan Emosional. Oleh karena itu, peneliti ingin mengkaji lebih jauh melalui sebuah penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (MPTGT) terhadap Hasil belajar dan Kecerdasan Emosional Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kuta Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014".

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *The post-test*

*only control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA2, XI IPA3 dan XI IPA4 SMA Negeri 1 Kuta Selatan semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 137 siswa. Dengan teknik *simple random sampling* terpilih kelas XI IPA3 sebagai kelompok yang memperoleh MPTGT sebanyak 45 siswa dan kelas XI IPA2 sebagai kelompok yang memperoleh MPL sebanyak 46 siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar yang diukur dengan tes obyektif yang terdiri dari 30 butir soal pilihan ganda dan kecerdasan emosional siswa yang diukur dengan kuisioner yang terdiri dari 50 butir pernyataan.

Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat antara lain uji normalitas data yang menggunakan *Kolmogorov-Smirnov test*, uji homogenitas menggunakan *Levene's Test of Equality of Error Variance*,

uji kolinieritas menggunakan rumus korelasi *product moment* dan uji matriks varians menggunakan uji *Box's M*. Selanjutnya data dianalisis secara deskriptif dan menggunakan uji *MANOVA*. Uji komparasi signifikansi skor rata-rata menggunakan *Least Significant Diference (LSD)*. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan skor rata-rata dan simpangan baku hasil belajar dan kecerdasan emosional siswa. Dalam penelitian ini akan menguji tiga hipotesis, antara lain : 1) Tidak terdapat perbedaan hasil belajar dan Kecerdasan Emosional antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran TGT dan MPL. 2) Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran TGT dan MPL. 3) Tidak terdapat perbedaan Kecerdasan Emosional antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran TGT dan MPL.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis deskriptif data hasil belajar kelompok MPTGT dan kelompok MPL seperti yang tersaji pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Deskripsi Nilai Hasil belajar dan Kecerdasan Emosional

Statistik	Hasil belajar		Kecerdasan Emosional	
	MPTGT	MPL	MPTGT	MPL
Jumlah Siswa	45	46	45	46
Mean	68,58	57,02	80,89	76,57
Median	70	57,86	81,00	77,00
Modus	70	60	80,00	77,00
Standar Deviasi	12,65	10,68	6,36	6,49
Minimum	43	33	68,00	57,00
Maksimum	93	83	92,00	92,00

Keterangan :

MPTGT = Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

MPL = Model Pembelajaran Langsung

Pada tabel 1 tampak bahwa kelompok MPTGT lebih baik pencapaian hasil belajar dan kecerdasan emosional dibandingkan dengan kelompok MPL.

Berdasarkan hasil analisis tentang kualifikasi hasil belajar dan kecerdasan emosional siswa dengan MPTGT dan MPL ditunjukkan oleh Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kualifikasi Nilai Hasil belajar dan kecerdasan emosional

No	Kriteria	Katagori	Hasil belajar				Kecerdasan Emosional			
			fo	MPTGT (%)	fo	MPL (%)	fo	MPTGT (%)	fo	MPL (%)
1	85 – 100	Sangat Tinggi	4	8,89	0	0,00	15	33,33	5	10,87
2	70 – 84	Tinggi	22	48,89	5	10,87	29	64,44	36	78,26
3	55 – 69	Sedang	12	26,67	23	50,00	1	2,22	5	10,87
4	40 – 54	Rendah	7	15,56	14	30,43	0	0,00	0	0,00
5	0 – 39	Sangat Rendah	0	0,00	4	8,70	0	0,00	0	0,00
Jumlah			45	100	46	100	45	100	46	100

Berdasarkan tabel 2. Tampak bahwa setelah perlakuan, kualifikasi hasil belajar dengan MPTGT berada pada katagori tinggi sedangkan MPL berada pada katagori sedang. Kecerdasan emosional siswa dengan MPTGT 33,33% berada pada kriteria sangat tinggi dan 64,44% tinggi sedangkan pada MPL 10,87% berada pada kriteria sangat tinggi dan 78,26% tinggi.

Dari tiga uji asumsi dasar yang telah dilakukan, bahwa hasil uji normalitas memiliki signifikansi lebih besar dari 0,05 menunjukkan semua data dalam penelitian ini terdistribusi normal. Hasil uji homogenitas

varians dan uji matrik variankovarian memiliki signifikansi lebih besar dari 0,05 menunjukkan semua data berasal dari varian yang sama (homogen). Untuk uji kolinearitas menunjukkan bahwa  $r$  hitung sebesar 0,147 lebih kecil dari 0,8, ini menunjukkan bahwa data tidak kolinieritas, ini berarti bahwa sebaran data hasil belajar dan kecerdasan emosional merupakan variabel terikat yang berbeda sehingga kedua variabel terikat tersebut masing-masing dapat terukur dengan jelas sehingga pengujian *MANOVA* dapat dilanjutkan.

### Uji Hipotesis

#### 1. Pengujian Hipotesis Pertama

Untuk menguji hipotesis pertama digunakan analisis *MANOVA* dengan

bantuan *SPSS-PC 17.0 for Windows*. Hasil analisis disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil *MANOVA*

Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	
Intercept	Pillai's Trace	0,995	8033,041 <sup>a</sup>	2,000	88,000	0,000
	Wilks' Lambda	0,005	8033,041 <sup>a</sup>	2,000	88,000	0,000
	Hotelling's Trace	182,569	8033,041 <sup>a</sup>	2,000	88,000	0,000
	Roy's Largest Root	182,569	8033,041 <sup>a</sup>	2,000	88,000	0,000
MODEL	Pillai's Trace	0,267	16,022 <sup>a</sup>	2,000	88,000	0,000
	Wilks' Lambda	0,733	16,022 <sup>a</sup>	2,000	88,000	0,000
	Hotelling's Trace	0,364	16,022 <sup>a</sup>	2,000	88,000	0,000
	Roy's Largest Root	0,364	16,022 <sup>a</sup>	2,000	88,000	0,000

Keterangan

a. Exact statistic

b. Design : Intercept + Model Pembelajaran

Berdasarkan tabel 3 diperoleh nilai statistik *Pillai Trace*, *Wilk's Lamda*, *Hotelling's Trace* dan *Roy's Largest Root* masing-masing dengan  $F_{hitung} = 16,022$  dan angka signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dan kecerdasan emosional

antara kelompok siswa yang belajar dengan MPTGT dan kelompok siswa yang belajar dengan MPL.

Untuk menguji hipotesis kedua dan ketiga digunakan analisis *MANOVA* berdasarkan hasil *Test Between Subjects Effects* seperti yang tersaji pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil Analisis *Test Between Subjects Effects*

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Pem. Konsep	3037,714 <sup>b</sup>	1	3,037,714	22,215	0,000
	Kec. Emosional	425,240 <sup>c</sup>	1	425,240	10,307	0,002
Intercept	Pem. Konsep	358,843,341	1	358,843,341	2,624,254	0,000
	Kec. Emosional	563,945,240	1	563,945,240	3,669,543	0,000
MODEL	Pem. Konsep	3,037,714	1	3,037,714	22,215	0,000
	Kec. Emosional	425,240	1	425,240	10,307	0,002
Error	Pem. Konsep	12,169,956	89	136,741		
	Kec. Emosional	3,671,749	89	41,256		
Total	Pem. Konsep	373,369,000	91			
	Kec. Emosional	567,770,000	91			
Corrected Total	Pem. Konsep	15,207,670	90			
	Kec. Emosional	4,096,989	90			

Keterangan

a. Computed using alpha = 0,05

b. R Squared = 0,200 (Adjusted R Squared = 0,191)

c. R Squared = 0,104 (Adjusted R Squared = 0,094)

2. Pengujian Hipotesis Kedua

Berdasarkan *Test Between Subjects Effects* pada Tabel 8 menunjukkan bahwa nilai F untuk hasil belajar adalah 22,215 dengan taraf signifikansi 0,000. Angka signifikansi ini lebih kecil dari 0,05. Simpulan yang dapat ditarik adalah Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang belajar dengan MPTGT dan kelompok siswa yang belajar dengan MPL

nilai F untuk kecerdasan emosional adalah 10,307 dengan taraf signifikansi 0,002. Angka signifikansi ini lebih kecil dari 0,05. Simpulan yang dapat ditarik adalah Terdapat perbedaan Kecerdasan Emosional antara kelompok siswa yang belajar dengan MPTGT dan kelompok siswa yang belajar dengan MPL.

Untuk mengetahui besar derajat perbedaan tersebut, sebagai tindak lanjut dari teknik *MANOVA*, maka dilakukan uji signifikansi nilai rata-rata kelompok yang menggunakan *Least Significant Difference (LSD)*. Hasil *LSD* disajikan dalam Tabel 5.

3. Pengujian Hipotesis Ketiga

Berdasarkan *Test Between Subjects Effects* pada Tabel 8 menunjukkan bahwa

Tabel 5 Hasil Pengujian LSD

Dependent Variable	(I) Model Pembelajaran	(J) Model Pembelajaran	Mean Dirreference (I-J)	LSD	Keterangan
Hasil belajar	MPTGT	MPL	11,556	4,904	$ \mu_i - \mu_j $
					> LSD
Kecerdasan Emosional	MPTGT	MPL	4,324	2,693	$ \mu_i - \mu_j $
					> LSD

Dari hasil perhitungan untuk hasil belajar pada Tabel 9 diperoleh bahwa  $|\mu_i - \mu_j| = 11,556$  sedangkan  $LSD = 4,904$ . Karena  $|\mu_i - \mu_j| > LSD$  maka hasil belajar siswa yang belajar dengan MPTGT lebih baik dari hasil belajar siswa yang belajar menggunakan MPL.

Dari hasil perhitungan untuk variabel kecerdasan emosional diperoleh bahwa  $|\mu_i - \mu_j| = 4,342$  sedangkan  $LSD = 2,693$ . Karena  $|\mu_i - \mu_j| > LSD$  maka kecerdasan emosional siswa yang belajar dengan MPTGT lebih baik dari kecerdasan emosional siswa yang belajar menggunakan MPL.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa MPTGT sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan kecerdasan emosional siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Micheal (2011) yang menyatakan bahwa kelompok siswa yang belajar melalui MPTGT prestasi belajarnya lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Slavin (1977b) dan Janke (1978) (dalam Slavin, 2005) mengindikasikan bahwa MPTGT dapat memperbaiki perilaku para remaja dengan gangguan emosi di dalam kelas-kelas mandiri. Siswa dengan gangguan emosi tetapi memiliki intelegensi normal melalui kelas TGT dapat berinteraksi dengan baik, berkurang perilaku mengganggu di dalam

kelas dan jumlah kehadiran di kelas lebih tinggi.

Pembelajaran kooperatif termasuk MPTGT adalah suatu pembelajaran teman sebaya dimana siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang mempunyai tanggung jawab bagi individu maupun kelompok terhadap tugas-tugas (Sanjaya 2008). Dalam kelompok-kelompok kecil tersebut semua siswa terlibat secara aktif untuk ikut memecahkan permasalahan yang ada dalam kelompok dan proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik secara individual maupun kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Slavin (2005) bahwa melalui pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi siswa, mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman yang lemah dalam bidang akademik, meningkatkan rasa harga diri, kesadaran untuk berpikir, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan pengetahuan dan kemampuan mereka.

MPTGT merupakan bentuk model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan berdasarkan pada teori belajar konstruktivisme, dimana pengetahuan dikonstruksi peserta didik sedikit demi sedikit yang hasilnya diperoleh dari hasil konstruksi dan pengalamannya sendiri. Peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dalam pelajaran, melalui diskusi kelompok. Komponen-komponen



dalam MPTGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen dan penghargaan kelompok. Dengan adanya *game* dan *tournament* tersebut, proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan sehingga menambah semangat siswa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan amanat Permendiknas No 41 tahun 2007 bahwa proses pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Rusman, 2010). Pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan kepada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas didalam menyelesaikan tugas-tugas akademik, siswa dari kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah, sedangkan siswa kelompok atas kemampuan akademiknya akan meningkat karena memberi pelayanan sebagai tutor yang membutuhkan pemikiran lebih tentang ide-ide yang terdapat dalam materi pelajaran (Slavin, 2008). MPTGT adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa perbedaan status, mengandung unsur permainan, penghargaan yang bisa memotivasi siswa serta mudah diterapkan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam MPTGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih nyaman, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama serta persaingan yang sehat. Dalam MPTGT peserta didik diposisikan sebagai subjek belajar, artinya yang melaksanakan proses pembelajaran adalah siswa. Proses pembelajaran dengan MPTGT ini dilakukan dalam Kelompok yang heterogen sehingga dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* dan turnamen. Dengan

menggunakan MPTGT pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran akan lebih mendalam karena ada unsur tutor sebaya. Oleh karena itu, nilai hasil belajar siswa melalui MPTGT lebih tinggi dibandingkan dengan MPL.

Goleman (2004) mengungkapkan Kecerdasan Emosional seseorang dapat diukur dari beberapa aspek yaitu mengenali emosi diri (*self awareness*), mengelola emosi (*self management*) memotivasi diri (*motivation*), mengenali emosi orang lain (*social awareness*) dan membina hubungan (*relationship management*). Kecerdasan emosional memberikan rasa sensitif dan kemampuan mengetahui bagaimana mempengaruhi diri sendiri dan orang lain (Patton 2000). Karena kecerdasan emosional bekerja secara sinergis dengan keterampilan kognitif. Semakin kompleks kegiatan, semakin penting kecerdasan emosional tersebut. Kecerdasan emosional adalah dasar bagi lahirnya kecakapan emosi yang diperoleh dari hasil belajar, dan dapat menghasilkan kinerja yang menonjol dalam pekerjaan. Inti dari kecakapan emosi ini adalah kemampuan empati dan keterampilan sosial. Slavin (1995) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, meningkatkan harga diri, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Keberhasilan antarpribadi yang berasal dari kecerdasan emosional akan menjadi salah satu keterampilan paling penting dalam hidup. Berkembangnya kecerdasan emosional tersebut sangat berpengaruh dalam proses dan keberhasilan belajar selanjutnya, karena belajar tidaklah semata-mata persoalan intelektual, tetapi juga emosional. Belajar tidak hanya berinteraksi dengan buku pelajaran saja tetapi juga interaksi antara sesama siswa dan antara siswa dengan guru.

Model pembelajaran TGT memiliki lima langkah-langkah, yaitu: (1) Presentasi Kelas, (2) Kelompok, (3) Permainan, (4) Kompetisi, (5) Penghargaan (Slavin 2005).

Dalam pengelompokan siswa menjadi beberapa tim dengan kemampuan berbeda pada masing-masing tim, maka akan terjadi peningkatan dimensi mengenali emosi diri dan mengenali emosi orang lain. Hal ini karena dengan berada dan belajar bersama dalam suatu kelompok maka siswa dituntut untuk mulai melakukan pengendalian emosi, menumbuhkan sikap saling bekerjasama antar sesama anggota tim, serta dapat melakukan penilaian terhadap kondisi emosionalnya sendiri agar dapat diterima dikelompok tersebut. Siswa secara aktif terlibat dalam proses pengajaran dan termotivasi untuk mengupayakan keberhasilan tim. Penelitian Edun dan Akanji (2008) juga menyatakan bahwa kecerdasan emosional secara signifikan dapat meningkatkan prestasi akademis siswa.

Sikap adaptif siswa juga semakin berkembang karena setelah berada dalam satu kelompok maka siswa akan berusaha membina hubungan harmonis dalam kelompok. Tentu saja hal ini akan mendorong berkembangnya kecerdasan emosional siswa karena dapat melatih siswa untuk mengendalikan emosinya dengan menggunakan akal, perasaan, serta memperhatikan dampak yang akan muncul bagi lingkungan dan masyarakat sekitarnya. Keputusan yang diambil menjadi keputusan terbaik, bagi dirinya dan orang lain yang berada di sekitarnya. Dengan demikian akan terbentuk siswa yang memiliki Kecerdasan Emosional yang baik, dan siswa dapat melatih kecakapan hidupnya seperti kecakapan sosial.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut. *Pertama* Terdapat perbedaan hasil belajar dan kecerdasan emosional antara kelompok siswa yang belajar dengan MPTGT terhadap kelompok siswa yang belajar dengan MPL. *Kedua*, Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang belajar dengan MPTGT terhadap kelompok siswa yang belajar dengan MPL. *Ketiga*, Terdapat perbedaan kecerdasan emosional antara

kelompok siswa yang belajar dengan MPTGT terhadap kelompok siswa yang belajar dengan MPL. Berdasarkan hasil penelitian selisih kecerdasan emosional antara kedua model tersebut tidak terlalu jauh, akan tetapi sudah menunjukkan perbedaan yang signifikan bahwa MPTGT lebih unggul dibandingkan dengan MPL dalam meningkatkan kecerdasan emosional.

Berdasarkan temuan-temuan selama penelitian beberapa saran yang dapat direkomendasikan adalah sebagai berikut. *Pertama*, Disarankan kepada guru untuk mempergunakan MPTGT karena sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan kecerdasan emosional siswa, dengan syarat guru harus mampu merubah paradigma mengajar dari *teacher centered* menjadi *student centered*. *Kedua*, Berdasarkan hasil penelitian MPTGT lebih unggul dari pada MPL terhadap hasil belajar berada pada katagori tinggi. Disaran Sebelum penelitian dilaksanakan guru perlu mensosialisasikan terlebih dahulu kepada siswa bagaimana prosedur penggunaan MPTGT sehingga penggunaan waktu bisa seefisien mungkin, efektifitas pembelajaran dapat tercapai sehingga hasil belajar bisa mencapai katagori sangat tinggi. *Ketiga*, Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan aspek penelitian yang berbeda, tidak hanya hasil belajar dan kecerdasan emosional.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya ditujukan kepada dosen pembimbing: (1) Prof.Dr.Ni Putu Ristiati, M.Pd, sebagai Pembimbing I, dan (2) Dr. I Gusti Agung Nyoman Setiawan, M.Si., sebagai Pembimbing II, yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi yang demikian bermakna kepada penulis.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Alma ,B. 2009. *Guru Profesional Menguasai Metode Trampil mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Edun, T dan Akanji, S.O. 2008. *Perceived Self-Efficacy, Academic Self-Regulation and Emotional Intelligence as Predictors of Academic Performance in Junior Secondary Schools. International Journal of Educational Research* Vol. 4 (1) 2008: pp. 81-89. Tersedia pada <http://www.ajol.info/index.php/ijer/article/view/41692> diakses tanggal 1 November 2012.
- Goleman, D. 2004. *Emotional Intelegence: Kecerdasan Emosional Mengapa EI Lebih Penting dari IQ*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lie, A. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Lubis, F. R. 2008. *Mendongkrak human development indonesia (HDI) atau indeks pembangunan manusia (IPM) melalui program pendidikan keaksaraan*. Tersedia pada <http://www.bpplsp-reg-1.go.id/buletin/index.php?dir=1&idStatus=0&PHPSESSID=909ac7122495912b50586eef91cbb6e> e. Diakses tanggal 12 Mei 2013.
- Micheal W.M.V. 2011. *The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*. *Journal Social Sciences*, 26(3): 183-193 (2011) Tersedia pada <http://www.krepublishers.com> diakses tanggal 8 Mei 2013.
- Muslich, M. 2007. *KTSP dasar pemahaman dan pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Naseer Z.,Chishti, S., Rahman F and Bux J.N. 2011. *Impact of Emotional Intelligence on Team Performance in Higher Education Institute. International Online Journal of Educational Sciences*, 2011, 3(1), 30-46. Tersedia pada [http://www.iojes.net/userfiles/ArticleIOJES\\_476.pdf](http://www.iojes.net/userfiles/ArticleIOJES_476.pdf) Diakses tanggal 17 Mei 2013.
- Patton P. 2000. *EQ : Landasan Untuk Meraih sukses Pribadi dan Karier*. Jakarta : Mitra Media.
- Program for International Student Assessment (PISA). 2009. *The OECD Programme for International Student Assessment (PISA)*. (Online) Tersedia pada <http://www.oecd.org/pisa/pisa-products/46619703.pdf>. Diakses tanggal 8 Mei 2013.
- Rusman, 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2008a. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. 2008b. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, R.E, 1995. *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. Jersey : Prentice Hall.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R.E. 2008. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedelapan*. Jakarta: Indonesia.
- Sudibyo, B. 2007. *Materi sosialisasi dan pelatihan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- TIMSS-R. 2011. *The Third International Mathematics and Science Study Repeat*. USA : International Study Center Lynch School of Education, Boston Collage. (online) Tersedia. <http://timssandpirls.bc.edu>

/PDF/t03\_TR\_Chap12.pdf.Diakses 20  
Januari 2013.

Wartawan, P. G. 2006. Implementasi strategi pemecahan masalah dalam pembelajaran fisika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa. *Jurnal IKA Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2), 69-78, November 2006.